

LÚDICA Y PEDAGOGÍA HUMANISTA PARA EL DESARROLLO DE LA
PARTICIPACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ GUILLERMO
CASTRO CASTRO DEL MUNICIPIO DE LA JAGUA DE IBIRICO

DORA ARGEMIRA VERA MARTINEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y VIRTUAL
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
LA JAGUA DE IBIRICO - CESAR
2016

LÚDICA Y PEDAGOGÍA HUMANISTA PARA EL DESARROLLO DE LA
PARTICIPACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ GUILLERMO
CASTRO CASTRO DEL MUNICIPIO DE LA JAGUA DE IBIRICO

DORA ARGEMIRA VERA MARTINEZ

Trabajo de grado para optar el título de
Especialista en Pedagogía de La Lúdica

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
LA JAGUA DE IBIRICO - CESAR
2016

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es el resultado de una ardua labor, que no hubiese sido posible sin el concurso de una serie de actores, a los cuales los responsables del mismo le expresan sus agradecimientos a continuación:

A Dios, gestor de la vida, la inspiración y la fortaleza que motiva el seguir a delante.

A los niños del grado sexto de la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central jornada de la tarde en el municipio de La Jagua de Ibirico (Cesar), por su alegre participación en esta propuesta.

A la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro en el municipio de La Jagua de Ibirico (Cesar), por su apoyo institucional.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	10
1. JUSTIFICACION	11
2. EL PROBLEMA	13
2.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA	13
2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	14
2.3 ANTECEDENTES BIBLIOGRAFICOS	14
2.4 ANTECEDENTES EMPÍRICOS	15
3. OBJETIVO	16
3.1 OBJETIVO GENERAL	16
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
4. MARCO TEORICO	17
4.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PARTICIPACIÓN	17
4.2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PEDAGOGÍA HUMANISTA.	18
4.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA LÚDICA.	20
4.4 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PEDAGOGÍA.	23
5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	25
5.1 INVESTIGACION CUALITATIVA	25
5.2 CATEGORIAS, HIPOTESIS VARIABLES SUBVARIABLES INDICADORES	28

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	30
5.4 INSTRUMENTOPARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	32
5.5 PLAN DE ESTRATEGIAS Y UNIDADES INVESTIGATIVAS	33
6. INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	34
7. VALIDACION DE HIPOTESIS	41
HIPOTESIS 1	41
HIPOTESIS 2	42
HIPOTESIS 3	43
RECOMENDACIONES	44
CONCLUSIONES	45
BIBLIOGRAFIA	46
ANEXOS	47

LISTA DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1. TALLER 1. ESTACIÓN 1: LA CUERDA MÁS LARGA.	51
ILUSTRACIÓN 2. TALLER 1. ESTACIÓN 2: DISFRAZA A UN COMPAÑERO.	51
ILUSTRACIÓN 3. TALLER 1. ESTACIÓN 3: PASAR EL RÍO.	52
ILUSTRACIÓN 4. TALLER 1. ESTACIÓN 4: ARMA EL ROMPECABEZAS.	53
ILUSTRACIÓN 5. TALLER 2: LAZARO ESTÁ ATENTO.	54
ILUSTRACIÓN 6. TALLER 2: LÁZARO ESTÁ ATENTO, LOS NIÑOS PARTICIPAN.	54
ILUSTRACIÓN 7. GRUPO DE NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPAN DEL TALLER 2.	55

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. TALLERES

ANEXO B. PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA

ANEXO C. FOTOS CON PIE DE FOTOS

GLOSARIO

ALTERIDAD:(Del lat. alteritas, -ātis). f. Condición de ser otro

COGNITIVIDAD:(del latín: cognoscere, "conocer") hace referencia a la facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información.

EDUCABILIDAD: La educabilidad es una cualidad humana, conjunto de disposiciones y capacidades, que permiten a una persona recibir influencias para construir su conocimiento. Herbart fue el primer autor que utilizó este término, y resume nuestra capacidad para aprender.

EMOCIONALIDAD: f. Cualidad de emocional.

IDENTIDAD: (Del b. lat. *identitas*, -ātis). f. Cualidad de idéntico. ||**2.** Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás. || **3.** Conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás. || **4.** Hecho de ser alguien o algo el mismo que se supone o se busca. ||**5.** *Mat.* Igualdad algebraica que se verifica siempre, cualquiera que sea el valor de sus variables. □ V. **carné de ~, cédula de ~, tarjeta de**

LUDICA: A través del término Lúdico se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

PARTICIPACION: Del latín participatō, participación es la acción y efecto de participar (tomar o recibir parte de algo, compartir, noticiar). El término puede utilizarse para nombrar a la capacidad de la ciudadanía de involucrarse en las decisiones políticas de un país o región.

PEDAGOGIA HUMANISTICA: Los principios de la Pedagogía Humanista El concepto de humanismo se contraponen al concepto de naturalismo.

RESUMEN

El presente trabajo pretende demostrar que la lúdica es una excelente herramienta pedagógica que permite motivar a los niños para que, de manera más activa, adquieran el conocimiento, lo que a su vez permite generar procesos de participación y liderazgo que conlleven a tener espacios óptimos de convivencia escolar la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central jornada de la tarde en el municipio de La Jagua de Ibirico en el departamento del Cesar. Teniendo en cuenta que esta es una metodología educativa que les permitirá a los estudiantes desarrollar sus capacidades y habilidades, además de las competencias y poner en práctica los valores humanos y las relaciones adecuadas con sus semejantes.

Del éxito en los resultados de esta propuesta, depende la Institucionalización de la misma y la extensión al resto de la Institución Educativa como una estrategia académica de valor significativo.

Palabras claves: lúdica, pedagogía, humanística, participación y desarrollo.

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación Nacional, apoyado en la Constitución Política de 1991 y la Ley General de Educación de 1994 exige a sus maestros “educar para un nuevo orden social”, el cual está caracterizado por transformaciones continuas y una constante demanda formativa. Todo esto genera modificaciones fundamentales en la forma de enseñar y aprender en el tiempo presente. Todo esto sustenta el desarrollo de más y mejores técnicas pedagógicas y de comunicación.

Con base a esta tendencia, una educación de calidad para todos es un propósito sin discusión y que los responsables directos de la educación en las aulas así lo han entendido.

El presente trabajo de investigación titulado LÚDICA Y PEDAGOGÍA HUMANISTA PARA EL DESARROLLO DE LA PARTICIPACIÓN en la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro del municipio de La Jagua de Ibirico (Cesar); donde se trabajó en el análisis de como a través de experiencia lúdico-pedagógicas se consigue el desarrollo de la participación desde el ámbito liderazgo y motivación en los estudiantes del grado sexto de dicha Institución, jornada de la tarde. El trabajo busca la solución de problemas y también aportes teóricos a la cultura de la convivencia lúdica y pedagógica en la cual se indaga la práctica e introyección de normas tocando los temas de liderazgo y motivación tan necesario es todas las Instituciones Educativas.

Este trabajo consta de 7 capítulos relacionados con: I Justificación II Problema (descripción, formulación y antecedentes) III Objetivos IV Marco teórico (fundamentos teóricos de la lúdica, fundamentos teóricos de pedagogía y fundamentos teóricos de motivación y liderazgo) V Metodología (tipo de investigación, población y muestra, instrumentos y plan de actividades) VI Interpretación de la información. VII Validación de hipótesis El documento cuenta además con las recomendaciones, conclusiones y la bibliografía utilizada.

1. JUSTIFICACION

Es la escuela uno de los mecanismos mediante los cuales se regularizan las sociedades, dado que su fin es el de formar individuos íntegros, con la capacidad de dar respuesta a lo que la sociedad demande, como la introducción de normas y reglamentos sociales, adaptación a parámetros establecidos; así como formar sujetos críticos y capaces de transformar su entorno con ideas y acciones conforme a su manera de ser y pensar.

Se ha observado como ese proceso de convivencia y participación que se genera en la escuela es alterada por factores como la desintegración y la violencia intrafamiliar, los problemas de orden público, así como los problemas de crianza en los niños y niñas. Todo esto exige a la comunidad educativa de la Institución **JOSE GUILLERMO CASTRO CASTRO**, sede **CENTRAL JORNADA DE LA TARDE** en el municipio de La Jagua de Ibirico (Cesar), reflexionar sobre el implemento de nuevas prácticas pedagógicas que contrarresten dicha problemática, debido a que la finalidad de la escuela es formar seres humanos íntegros.

Conforme al pensamiento de la lúdica, esta juega un papel importante, ya que debe ser analizada desde el ámbito humanístico y no desde su práctica activista, por tal motivo se debe interpretar como se da en los sujetos lúdicos el placer o la emocionalidad, la alteridad y la identidad como categorías fundamentales de la concepción lúdica. Por tal el presente trabajo busca comprender mediante talleres pedagógicos la forma en que se dan dichos elementos de categorización.

Es de comprenderse que desde los postulados de la pedagogía significativa la teoría pedagógica se interrelaciona con la lúdica, la que a su vez debe tener una mirada humanista donde lo que debe primar es la educabilidad y el aprendizaje para comprender las formas de modificación simbólica que permitan o posibiliten un cambio en algunas de las cualidades humanas.

Con esta investigación se pretende comprender la forma en que se dan dichos procesos en los individuos objeto de las experiencias lúdicas tomando la participación como un proceso social que implica a varios actores que trabajan en forma colaborativa en pos de una misma finalidad; lo que hace necesario organizar estrategias lúdicas que permitan a los niños y niñas la toma de decisiones en un marco colectivo donde el liderazgo juega un papel sobresaliente ya que es el proceso de influir en otros apoyándolos para que realicen un trabajo entusiasta para el logro de objetivos comunes.

No se debe perder de vista el hecho que la lúdica debe continuar en los procesos del desarrollo de emocionalidades, positivo para una formación de identidad institucional.

Se dio inicio a este trabajo buscando dar solución con actividades y estrategias de cambio dentro de la comunidad estudiantil de la Institución **JOSE GUILLERMO CASTRO CASTRO**, sede **CENTRAL JORNADA DE LA TARDE** en el municipio de La Jagua de Ibirico (Cesar), buscando que los educando tomen una actitud de cambios positivos, como también con lo cual se involucra a los padres de familia para que sean participe en el proceso de formación de sus hijos.

Con el desarrollo de este trabajo se pretende cambiar la actitud negativa de muchos educando inculcando en ellos el valor de la participación, además de la solidaridad y la tolerancia que conlleve al mejoramiento de la imagen y la calidad de la institución.

2. EL PROBLEMA

2.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Respecto a la lúdica esta es entendida como la relación del juego, como música y actividades culturales que producen un efecto de alegría, esto tan solo es una parte; ya que la lúdica es entendida como practica social y no como efecto del factor humano, la lúdica implica ver al sujeto en dimensiones emocionales, individuales y sociales de interrelaciones pero con efectos humanos, significativo dentro un grupo institucional.

Desde la pedagogía el factor humano no se es tenido en cuenta como prioridad en la educación, los sujetos piden un reconocimiento humano para la convivencia y esta no tiene en la práctica de la realidad es decir, hay teoría pero ausencia de práctica de convivencia. Hay predominio de lo cultural tecnológico pero ausencia de lo antropológico y moral, no interesa la educación de lo emocional podemos concluir que no hay una pedagogía de la humanización.

En la institución educativa José Guillermo Castro Castro sede central jornada de la tarde de la jagua de Ibirico, Cesar ubicada en el barrio los comuneros observamos la falta de actividades lúdica conjuntas entre la comunidad educativa van relacionadas de muchos aspecto que inciden en el desarrollo normal de la vida diaria de las familias afectando el desenvolvimiento social, afectivo, cognitivo y creativo de los niños.

La falta de la práctica del juego y dinámicas traen como consecuencia adoptar actividades negativas además de esto nos permite desarrollar capacidades para enfrentar los fracasos y triunfos, poca adaptación en la escuela ya que los niños no le proporcionan un ambiente sano y rico en estímulo que lo llenen de satisfacción.

En las actividades diarias que se realizan en la Institución el equipo de trabajo se da cuenta que en la actualidad los niños y niñas practican juegos desfavorables para ellos permitiendo que estos presenten falta de atención, dificulta en el desarrollo psicomotriz, socio afectivo, cognoscitivo y el lenguaje, ya que existe una estrecha relación entre el ritmo, la inteligencia, lo afectivo y la comunicación.

De acuerdo a las dificultades que se presentan en la Institución José Guillermo Castro Castro, sede central jornada de la tarde en el municipio de La Jagua de Ibirico (Cesar) por la falta de la práctica de actividades lúdicas se tomó la decisión de retomarlos para diseñar un plan de actividades encausadas a favorecer y mejorar el desarrollo físico y social adaptado a las condiciones para que en un futuro sea aplicado en todas las demás sedes.

2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué práctica lúdica pedagógica posibilitan identificar el proceso educativo y cognitivo que permita el desarrollo de los procesos de la participación con los estudiantes lúdico del grado sexto, jornada de la tarde, de la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central?

2.3 ANTECEDENTES BIBLIOGRAFICOS

TITULO: Lúdica, cuerpo y JIMENEZ, Vélez Carlos Alberto, lúdica, cuerpo y creatividad: la nueva pedagogía creatividad, cooperativa editorial magisterio, para el siglo XXI Colombia, 2005. pp. 266

Sinopsis: Aun en un periodo de tanta tensión por conflictos territoriales y por definiciones de liderazgos políticos, no está ausente la necesidad de perfeccionar permanentemente el sistema educativo. Hay nuevas imágenes del cuerpo, de las costumbres, de los valores culturales que se desdibujan y se recrean, sobre todo de la forma de abordar los aprendizajes que puedan asegurar una integración sociocultural. En esta edición se reúnen tópicos sobre la lúdica, el cuerpo, la conciencia y la creatividad. Son temas de una actualidad emergente que todo docente debe abordar y relacionar.

TITULO: La función lúdica de Datos bibliográficos: DIAZ, Mejía Hector Angel. Sujeto; una interpretación teórica de La función Lúdica del sujeto; Una interpretación la lúdica para transformar las practicas teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Pedagógicas – Bogotá: Cooperativa editorial País,

Sinopsis: la función lúdica del sujeto es un constructo epistemológico para interpretar esa dimensión del ser humano relacionada con la imaginación y la fantasía, recreada de múltiples formas en el arte, el folclor y la cultura. La estructuración de este concepto es el resultado de varios años de investigación teórica y trabajo de campo, desarrollado a partir de contextos escolares en varias regiones del país, orientada a interpretar y orientar el sentido y el significado de la lúdica en la experiencia del ser humano.

TITULO Datos bibliográficos: ALVARADO, Ruiz Luis Alberto. Y DINELLO, Carlos A, "Recreación, Recreación, lúdica y juego. Lúdica y Juego", Neurociencia, pedagogía para Neurociencia, pedagogía para el siglo XXI, cooperativa editorial magisterio, siglo XXI

Sinopsis: Desde una concepción holística, para comprender los conceptos de lúdica y de recreación, es necesario introducirnos en las teorías del cerebro total y en los nuevos paradigmas de la complejidad del pensamiento. Solo así se asimilarán los significados de la conciencia, integridad e interdependencia de los

procesos de la mente que se gestan en el ámbito recreativo. Estos son algunos de los motivos por los cuales en esta obra se incluye una serie de diagnósticos cerebrales para creacionistas, educadores y niños, para que a partir de ellos se construya un nuevo modelo pedagógico y una serie de heurísticas recreativas que permitan fortalecer el quehacer cotidiano.

2.4 ANTECEDENTES EMPÍRICOS

Las prácticas lúdicas comunes en la Institución tienen que ver con el juego, el deporte, actividades artísticas, y eventos esporádicos de carácter lúdicos y cultural que normalmente están estipulados en el horario y en el cronograma institucional, cuyo desarrollo comprende los recreos, actividades de educación física y artística así como las académicas dentro y fuera del aula de clase.

Desde la informalidad los niños y niñas practican acciones callejeras que son temporales como los juegos tradicionales, por ejemplo las cometas, festivales, comparsas, entre otras.

Desde la pedagogía humanista esta se hace a través de áreas o asignaturas como la ética, los valores, educación sexual, religión, medio ambiente, donde hay un predominio de la teoría sobre la práctica y en donde su mayor campo de acción es el aula de clase donde hay predominio metodológico de lo expositivo por parte del maestro en algunos casos con acciones prácticas o a instancia de elementos cultural esto se hace implementando mediante proyectos de participación.

Desde el año 2010 la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro con sus docentes promueve la celebración anual del Día Internacional de Medio Ambiente, donde uno de sus objetivos principales es promover, mediante la puesta en práctica, la organización y ejecución de actividades lúdico-pedagógicas en la Institución, incluyendo todas sus sedes, desarrollando actividades como rondas, juegos, dibujos y danzas con recursos del medio; con la realización de esta actividad se logra la integración de los docentes y comunidad en general, por lo cual se realiza con esta frecuencia para lograr una mayor recreación, cooperación, integración, socialización y participación en la comunidad educativa; sin embargo algunas de estas iniciativas no llegan a tener la trascendencia merecida en el campo de la pedagogía práctica.

3. OBJETIVO

3.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar los procesos de intervención de la lúdica, con la pedagogía humanista y la cultura como forma de desarrollo de la participación en los niños del grado sexto de la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central de la jornada de la tarde de la Jagua de Ibirico, Cesar.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Demostrar como a través de prácticas lúdicas es posible desarrollar una pedagogía de la educabilidad para fomentar la participación en los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central de la jornada de la tarde.
- Realizar talleres Lúdico pedagógicos relacionados con la participación para afianzar el liderazgo y la motivación en los sujetos lúdicos objeto de la investigación.
- Demostrar que la incidencia de una pedagogía humanista centrada en la cognitividad y la educabilidad permite el desarrollo de los procesos de participación.
- Comprender los factores relacionados con participación dentro de la experiencia lúdica pedagogía con los sujetos lúdicos.
- Evaluar la práctica investigativa a través de la inducción de la hipótesis a partir de los datos provenientes de la lúdica, la pedagogía y la cultura.

4. MARCO TEORICO

4.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PARTICIPACIÓN

La participación significa comprometerse con la presentación de iniciativas y realización de subproyectos que apunten a los propósitos del proyecto educativo institucional. No puede dejarse esta labor a unos pocos porque las cosas continuaran como antes, ni se debe permitir que sigan siendo los mismo de siempre los que lideran las acciones.

Introducir forma de participación de directivas, padres de familia, estudiantes, egresados, miembros del sector productivo, profesores y otros actores es responsabilidad de todos. El progreso de la comunidad depende de un proceso pedagógico que se inicia en la escuela.

Aprender a tomar decisiones y buscar acuerdos es aprender a reconocer que existen ilusiones, deseos, anhelos e intereses no sólo de carácter individual sino colectivo; se hace necesario aunar esfuerzos para lograrlos en procura del bienestar de todos.

Los intereses comunes dinamizan la convivencia, movilizan grupos y si se dan responsabilidades a todos sin ninguna clase de distinguos, se permite practicar la alteridad que prepara para la autonomía y la libertad, dando la oportunidad de asumir tareas importantes. De esta manera, todos los actores de la comunidad sienten la necesidad de cumplir sus compromisos y obligaciones; su actitud se convierte en ejemplo y contribuye al aprendizaje y crecimiento del colectivo.

La confianza en los menores permite que asuman trabajos por iniciativa propias y se sientan reconocidos y valorados, alcanzado su cometido porque se le está teniendo en cuenta, se le está valorando y se les está permitiendo participar con sus sentimientos y emociones.

Se requiere por tanto, adoptar modos de trabajos que estimulen el sentido práctico y el liderazgo de todos.

Sentido de pertenencia: Se entiende como arraigo de algo importante como persona, espacios, grupo, símbolo en lo social organizaciones o instituciones. Lo que es contrario a arraigo en soledad, inseguridad egoísmo desconfianza desamparo.

También se entiende como el amor hacia un colegio, un país o el lugar donde vives o estudias, el amor es demostrado cuidando el lugar haciéndolo un mejor para vivir y ayudándolo para su mejoría.

Existe un grado de disposición que toda persona tiene para seguir la lógica de convivencia o sentido común, mientras más seguro se sienta esa persona dentro

en un grupo, más elevado será su sentimiento comunitario y por lo tanto la persona estará más dispuesta a seguir normas. El sentido de pertenencia no es más que la seguridad que la persona obtiene cuando se siente que ocupa un lugar dentro de un grupo esto llevará a la misma a buscar conductas que permitan ocupar un sitio.

4.2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PEDAGOGÍA HUMANISTA.

El hombre como ser gregario por excelencia, necesita y hace de las actividades lúdicas parte importante de su vida diaria, lo que contribuye al mejoramiento de la vida familiar y comunitaria. La curiosidad y la necesidad de atesorar objetos o recuerdos hacen de las aficiones un conjunto de experiencias de valor intelectual y espiritual para seres humanos de todas las edades.

Quizá, enfrentar lúdica, pedagogía y cultura es un reto de la intención interpretativa de sus interrelaciones y comprenderlas allí pueden ser insumos significativos para experiencias en un futuro.

Significamos estos planteamientos desde la educación donde hoy predominan más los aspectos culturales y tecnológicos, sobre los antropológicos y morales, digamos que la educación emocional y social está en un segundo plano en el contexto de las actividades educacionales.

Paralelamente a estos acontecimientos en los colegios, la agresión, el conflicto, la no convivencia pacífica, hacen presencia de manera cotidiana, es decir el conflicto dentro de la comunidad educativa está marcado por diferencias protuberantes que desestabilizan la sana convivencia, entonces, deberíamos preguntarnos, que, como, cuando, donde, con que, con quienes y para que las acciones lúdicas puedan cumplir un papel destacado en la convivencia de nuestras instituciones. La respuesta no está a primera mano, ya que múltiples experiencias se han presentado en el quehacer educativo, pero detrás de todo esto la verdad es que todos queremos, ser tratados humanamente, para ello debemos abrir espacios educativos donde la ETICA ARGUMENTATIVA prevalezca sobre la ética normativa, ello posibilitará que nos eduquemos de manera positiva en la interculturalidad, en la interacción, en comprender que lo esencial es el otro, no su cultura. Que es factible aprender del encuentro generado por el juego, la recreación, el deporte, las artes y demás acciones lúdicas entonces promediar que la identidad es la relación del sujeto con el objeto, donde lógicamente ese objeto es también un sujeto social humano¹.

¹ROMERO, Pablo, Conferencia sobre Pedagogía Humanista

A instancias de la no buena relación o deficiente interrelación grupal, surge el conflicto, la violencia, el maltrato físico y psicológico emocional y estos factores derivan en la falta de autoestima, hay depresión, hiperactividad y para ello la educación y pedagogía deben enlazar estrategias de fortalecimiento hacia la madurez mental, el amor, responsabilidad social, pensamiento social, se debe seducir.

En tal situación el proceso humanizador implica HUMANIZAR EN:

Responsabilidad social

Pensamiento social

Madurez mental

En donde las competencias ciudadanas busquen CIUDADANOS QUE: convivan pacíficamente, no sean agresivos, favorezcan el interés común.

Lo anterior es posible conseguirlo por medio de:

1. Socializar formas de convivir a través de experiencias lúdicas
2. Asumir responsabilidad de participación y actuar por medio de prácticas lúdicas
3. Acciones correctivas, donde se desarrolle el sentido democrático normalizado a través de juegos reglamentados.

COMPROMETE

LÚDICA, AMOR, DEPORTE, RECREACIÓN, ARTE, INTERLOCUCIÓN, LIBERTAD, IMAGINARIOS, SIMBÓLICOS, FICCIÓN, CONOCIMIENTO, COMPRENSION, NEGOCIACION, PARTICIPACION, RESPETO, CONCERTACION, PAZ.

ELEMENTOS DE UNA DISCIPLINA LÚDICA HUMANIZADORA

ACCIONES HUMANAS

ACCIONES LÚDICAS

Iniciar el interés y el trabajo agradable..... Arte dramática poética

Colaborar en la creación de normas..... Recreación

Respeto con comprensión, alteridad..... Danza Teatro

Disciplina acorde a actitudes y aptitudes..... Arte, deportes, otros

Motivar el dialogo y el amor..... Danza, teatro, arte, deporte.

Desde otro ámbito y con significativa importancia nuestras instituciones educativas y los docentes debemos incursionar en el mundo de la INTELIGENCIA SOCIAL, las experiencias en el escenario posibilitan: Entrar en el otro, crear espacios emocionales devenidos de prácticas lúdicas para generar comunidad respetuosa, es amar en todas las dimensiones y contextos.

En prioridad del escenario desde la perspectiva de la lúdica como práctica social o educativa se debe buscar:

APRENDER A APRENDER, APRENDER A SER, APRENDER A HACER, APRENDER A CONVIVIR, APRENDER A PENSAR, APRENDER A CREAR.

Si retomamos estas alternativas, la pedagogía podría cuestionar la forma como se aprenden dichos aspectos. Algunas alternativas del aprendizaje CREATIVO HUMANISTA, tienen buena relación con la motivación permanente, con la integración cotidiana entre el problema y la lúdica, con la interacción, la libertad, los valores, la negociación y las concertaciones.

El pensamiento de los sujetos se constituye en la herramienta de primer orden en el contexto de lo humano, y nosotros como maestros, debemos conocer, distinguir y aplicar acciones a ese tipo de pensamiento que predomina en los chicos, para que desde allí se prioricen el desarrollo de prácticas lúdicas, recordemos que pueden existir pensamiento visual, simbólico, técnico, nocional, conceptual, social, espacial, creativo, estético, competitivo y científico.

El pensamiento social induce los sujetos a desarrollar la prudencia, fidelidad, solidaridad, autenticidad, bondad, agradecimiento, responsabilidad, libertad, amistad, justicia, en donde estas prácticas lúdicas organizadas aportan insumos significativos para conseguir logros de mérito humano, entonces puntualizamos que el arte, la dramática, lo poético, el juego, el deporte inciden directamente en el pensamiento de proyección social.

El profesor Romero anota de manera importante que APRENDER A PENSAR ES APRENDER A AMAR, y las estrategias se centran en acciones sociales, lúdico afectivas, cognitivas, de contexto donde hay predominio de las normas de convivencia, la comunicación, la reflexión, emoción, comprensión, interacción y cooperación.

En virtud de estas teorías y como factor de análisis desde los procesos investigativos se debe buscar explicar de manera integrada el papel que se juega la lúdica, la pedagogía y la cultura desde el ámbito humanizador.

4.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA LÚDICA.

LA FUNCIÓN LÚDICA DEL SUJETO: Es un concepto que permite comprender la condición desde la cual el sujeto lúdico construye representaciones simbólicas de la realidad objetiva o subjetiva en las prácticas lúdicas y que las recrea en acciones que le producen diversión, placer y alegría. Con esto identificamos en los sujetos el mecanismo generador de la práctica lúdica a partir de las representaciones simbólicas y nos permite explicar empíricamente las prácticas y comportamientos lúdicos de los sujetos en espacios y tiempos específicos.

La función lúdica tiene como fundamentos LA EXPERIENCIA ESTÉTICA y esta contiene las relaciones emocionales y afectivas puramente subjetivas, experimentadas por el sujeto frente a la realidad y que constituye el fundamento de lo bello y lo sublime expresado particularmente en las prácticas lúdicas. De otra parte la EXPERIENCIA SOCIAL MORAL, tiene como base el sistema de relaciones sociales donde los sujetos lúdicos experimentan emociones y afectos, en este sistema de relaciones el comportamiento social y las prácticas sociales lúdicas son reguladas por un sistema de normas y valores condicionantes de la libertad y la interrelación y surgen como códigos éticos, morales, culturales, motivacionales o de interés para valorar o censurar determinadas acciones. Por último la EXPERIENCIA LÚDICA, comparte las dos experiencias anteriores y es el efecto producido en la sensibilidad, emocionalidad y racionalidad del sujeto. La condición subjetiva se refiere a la imaginación y la manifestación del inconsciente como facultad creadora que se expresa en la fantasía y formas concretas como la danza, el teatro, el arte, la música, la poética entre otras.

PRINCIPIOS DE LA LÚDICA:

Estos principios son importantes analizarlos ya que constituyen base de las experiencias que se dan en los sujetos lúdicos y que pueden determinar elementos de análisis cualitativo con relación las intencionalidades o racionalidades bajo los cuales los sujetos hacen sus prácticas lúdicas.

Estos principios corresponden a:

FICCIÓN O FANTASÍA: La fantasía es comprendida como la fuente para la actividad creadora que se somete a la transformación de datos extraídos de la realidad externa. En ellas el sujeto recrea las condiciones de ser libre. La voluntad y el deseo satisfacen sus necesidades y curiosidades imposibles de realizar en el mundo de la cotidianidad. En la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo, allí la función lúdica cumple con el propósito de darle al sujeto alegría y estados placenteros como posibilidad de vida frente a la necesidad de lo real.

Múltiples experiencias se registran sobre los hechos de ficción en los sujetos, ejemplo la chica que juega con su muñeca ella le imprime vida y fruto de esta acción se experimentan procesos de creación y recreación que la involucran en un plano de la realidad representativa.

La fantasía se manifiesta en las obras de arte, se da una importancia especial a los símbolos que sustituyen las personas, órganos del cuerpo, objetos y actos. En la ficción el sujeto recrea las condiciones de ser libre, en la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo.

EL PRINCIPIO DE LA ALTERIDAD: Se utiliza para significar la condición de ser otro, este principio expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socio culturales. El ser humano crea la necesidad de encontrar otros tiempos y espacios, para satisfacer necesidades, emociones y curiosidades que le son negadas en el mundo material.

El sujeto al construir los mundos imaginarios y recrearlos en diferentes formas culturales lo hace a partir de representaciones simbólicas construidos sobre el mundo de la vida y las incorpora sobre sí mismo transformándose en actor de las situaciones y actúa como si, transformara su yo prisionero en el otro yo libre en el mundo de la ficción, en este sentido lo misterioso y lo desconocido se vuelve objeto de ritualización y simulacro, entonces aparece el juego o los múltiples de los niños².

PRINCIPIO DE LA IDENTIDAD: Esta puede ser individual o colectiva, el sentido de identidad implica el reconocimiento de sí mismo del yo frente al otro. La identidad colectiva es un estado de conciencia y un sentimiento explícito de pertenecer a un grupo y formar parte de la comunidad, es allí donde el sentido de equipo toma singular importancia por sus colores, su escudo, su himno, está relacionado con el sentido de pertenencia surge de una unidad de intereses y condiciones aparece el nosotros frente a ellos, es decir también se transfiere con lo emocional y lo afectivo.

PRINCIPIO DEL PLACER: Identifica en gran medida el concepto de lo lúdico, es un principio fundamental y es condición para comprender la lúdica, el placer es un acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseos y emociones. En todas las prácticas lúdicas, cuando hay competencia entre dos actores o equipos, se confronta el poder y la eliminación del otro, aparentemente es un acto de violencia, que está puesto en plano simbólico y esto tiene un sentido y razón de ser. Las expresiones de placer son individuales y colectivas y tanto uno como otras son manifestados en múltiples prácticas o acciones lúdicas.

²ALVARADO, Ruiz Luis Alberto. Y DINELLO, Carlos A, "Recreación, Lúdica y Juego", Neurociencia, pedagogía para el siglo XXI, cooperativa editorial magisterio, 2004, segunda edición. pp. 239

Destacamos que estos principios en el proyecto investigativo configuran las variables que posteriormente se interrelacionaran con los elementos de la cultura y la pedagogía, ha de entenderse desde luego que estas situaciones coyunturales son objeto de interpretación como significantes de construcción de nuevos conocimientos o como propuestas para la solución de problemas³.

4.4 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PEDAGOGÍA.

La pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio el proceso formativo. Su estudio nos permite dirigir científicamente la formación: La educación, la instrucción y el desarrollo de los ciudadanos de una sociedad para alcanzar altos niveles de calidad y excelencia con lo más caros intereses de la sociedad.

La pedagogía trata de la educación conscientemente organizada y orienta a un fin, la que se ofrece en la escuela o institución y otras formas de organización con carácter extra escolar y extra docente es decir se encarga de estudiar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Existe una rama de la pedagogía que se llama didáctica que tiene por objeto de estudio de ese proceso de una manera integral. Puede decirse, que la didáctica es la ciencia que estudia el proceso instructivo-educativo que tiene lugar en la escuela, por tanto no puede prescribir de la pedagogía general que le brinda sus “leyes” o principios generales y sus fundamentos teóricos, que se particularizan y se operacionalizan en esta ciencia en especial. A ella le corresponde ilustrar al maestro a organizar, desarrollar y controlar en la práctica el complejo proceso de enseñar y de aprender, en diferentes formas de organización y por distintas vías a seguir un fin y objetivos determinados. El conocimiento científico de la didáctica también se construye sobre la base del marxismo y proyecta una didáctica de carácter científico.

Las categorías de la didáctica son: Objetivo, contenido, método, medio, evaluación y formas de organización.

La pedagogía tiene que llegar a convertirse, por derecho propio, en la ciencia integradora del resto de las que se ocupan también de la educación. El dilema de la pedagogía actual como ciencia es: transformarse o desaparecer.

Debido al fracaso educativo con la educación tradicional fue necesario dar una nueva mirada que trascienda más allá del dictado de una clase y en la búsqueda

³DIAZ, Mejía Héctor Ángel. La función Lúdica del sujeto; Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas – Bogotá Cooperativa editorial magisterio

de respuesta a los problemas educativos surgen así corrientes pedagógicas como críticas a la pedagogía tradicional.

El sistema educativo requiere un nuevo modelo que orienta la acción de los docentes y estudiantes hacia fines que se ajusten a los requerimientos de la sociedad del conocimiento y es así que en estos tiempos ha sido frecuente escuchar el término “modelos pedagógicos conceptual”.

Es un modelo colombiano con una tendencia del cognitismo de la filosofía aristotélica y de autores en los temas de valores como Laurence Kohlberg que muestra en casos concretos como analizar el clima moral de una escuela y que signifique en la práctica el trabajo con los estudiantes en la enseñanza moral.

La pedagogía conceptual sume como postulado científico que la inteligencia humana es un conjunto binario conformado por: INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO Y OPERACIONES INTELECTUALES.

Las operaciones intelectuales que realiza el ser humano durante su vida están clasificadas según la etapa del pensamiento en que se encuentra el ser humano.

Mientras las características más resaltantes de la escuela tradicional eran que los profesores impartían una enseñanza memorística, enciclopédica y conservadora.

Desde la niñez las personas se van formando en sus hábitos de pensamientos a través de sus experiencias y procesos de socialización que los van llevando a la comprensión de conceptos como: Los derechos, los deberes, la igualdad, la amistad, el bienestar humano y la honestidad.

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1 INVESTIGACION CUALITATIVA

La investigación cualitativa se basa en métodos de igual manera cualitativos que se caracterizan por la opacidad de describir, comprender, y explicar los fenómenos sociales. Como es nuestro conocimiento la lúdica es componente de este contexto sociocultural.⁶ Lincoln⁷ dice que “el sentido de la investigación cualitativa es interpretar los fenómenos en términos de sus significados”. En el contexto social de la lúdica el método cualitativo se caracteriza por la capacidad de: Describir, comprender, explicar el fenómeno de las acciones de los sujetos lúdicos, Dentro de las finalidades de la investigación cualitativa están:

- Comprender significados que los actores dan a sus acciones
- Comprender el contexto social, cultural, local, institucional y la influencia de este en sus acciones.
- Identificar influencias no previstas que puede generar nuevas teorías.
- Comprender los procesos por los cuales los sucesos y acciones lúdicas tienen lugar.
- Desarrollar explicaciones y causales valiosos para ver como determinados sucesos influyen sobre otros. Ejemplo la lúdica y su incidencia en los procesos de identidad.

Desde la prospectiva de la lúdica investigación cualitativa se interesa por:

- La vida de los sujetos lúdicos.
- Sus perspectivas subjetivas.
- Sus comportamientos
- Sus expresiones simbólicas
- Sus interpretaciones e interacciones
- Sus acciones y sentidos

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Silverman plantea que “la investigación cualitativa radica en la comprensión del fenómeno social” y esta comprensión se logra por información de datos cualitativos relacionados con experiencias internas, el lenguaje y sus significados desde el ámbito cultural así como también de las formas de interacción social en las cuales está inscrita la lúdica.

Este tipo de investigación interesa al equipo de trabajo ya que busca interpretar la forma humana de la experiencia lúdica desde el ámbito de las racionalidades e intencionalidades y su efecto como fenómeno social de convivencia.

Cualitativamente la concepción humanista de la pedagogía toma importancia para este tipo de investigación ya que es propuesta desde el factor humanos – social, desde donde se destaca la cognitividad y la educabilidad. Se comprende desde luego, que de igual manera desde la perspectiva cultural es factible extraer interpretaciones cualitativas de los comportamientos sociales.

La investigación cualitativa tiene intereses por el significado y la interpretación de fenómenos sociales, enfatizando la comprensión de los procesos que se dan en el contexto. La investigación cualitativa privilegia la profundidad en la comprensión del fenómeno social que sobre el hecho extensivo del mismo fenómeno. Los métodos cualitativos se caracterizan por la capacidad para describir, comprender y explicar los fenómenos sociales. El método fundamental radica en lo interpretativo, lo inductivo y lo reflexivo. La finalidad de la investigación cuantitativa es comprender significados que los actores dan a sus acciones, comprender un contexto particular y la influencia de estos en sus acciones, identificar los procesos por los cuales los sucesos y acciones tienen lugar.

INVESTIGACIÓN ACCIÓN

El término “investigación acción” proviene del autor Kurt Lewin y fue utilizado por primera vez en 1914 describía una forma de investigación que podía ligar un enfoque experimenta de la ciencia social con programas de acción social que respondieran a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación acción Lewin argumentaba “que se podían lograr en forma simultánea avances teóricos y cambios sociales”.

El concepto tradicional de investigación acción proviene del modelo de Lewin sobre las tres etapas del cambio social: descongelación, movimiento y re congelación en ellas el proceso consiste en:

- 1) insatisfacción con el actual estado de las cosas;
- 2) identificación de un área problemática;
- 3) identificación de un problema específico a hacer resuelto mediante la acción;
- 4) formulación de varias hipótesis;
- 5) selección de una hipótesis;
- 6) ejecución de la acción para comprobar las hipótesis;
- 7) evaluación de los efectos de la acción;
- 8) generalizaciones (Lewin 1973).

La investigación acción es un proceso de reflexión por el cual en un área problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio, en primer lugar para definir con claridad el problema; en segundo lugar para especificar un plan de acción [...] luego se emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada. Por último, los participantes reflexionan, explican los progresos y comunican estos resultados a la comunidad de investigación acción.

ETAPAS DE INVESTIGACION ACCION

Comprende los siguientes procesos metodológicos para su desarrollo en la investigación.

PROBLEMATIZACIÓN

Toda investigación parte de un problema objeto de estudio y allí está el interés de los investigadores y sobre esta problematización se desprenden los objetivos, la justificación y marcos de referencia. La problematización se comprende a partir del diagnóstico el cual nos da los elementos fundamentales sobre la profundidad del mismo problema.

DIAGNÓSTICO

Es el proceso por el cual obtenemos información significativa y útil sobre el problema objeto de la investigación y que nos permite posteriormente comprender el problema.

DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE CAMBIO

Comprende el plan de acción de carácter pedagógico que intencionalmente, busca la solución del problema, que para nuestro caso es una propuesta de prácticas de acción lúdica con sujetos objetos de la experiencia. Comprende el trabajo de campo de forma experimental en la cual se apropian y se seleccionan las actividades específicas con prácticas pedagógicas para su posterior aplicación.

APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DE CAMBIO

Explicita el trabajo de campo, aquí el grupo e investigador y los sujetos objetos de la experiencia desarrollan actividades experienciales con el objeto de buscar el significado de estas prácticas.

EVALUACIÓN

Hace relación a la interpretación cualitativa de los fenómenos humanos sociales de la propuesta para la experiencia.

5.2 CATEGORIAS, HIPOTESIS VARIABLES SUBVARIABLES INDICADORES

Tabla 1. CATEGORIAS, VARIABLES, SUBVARIABLES E INDICADORES

CATEGORIAS	VARIABLES	SUBVARIABLES	INDICADORES
LÚDICA	Desarrollo de la función lúdica de sujeto.	Emocionalidad Identidad Alteridad	-En la actividad que participó usted se sintió: Alegre____ Triste____ Indiferente____ Porque____ -En la actividad en que participó usted se identificó con usted mismo o con sus compañeros: Si ____ No____ como____ -En el juego usted le colabora a sus compañeros cuando tienen dificultades: Si ____ No____ Porque____
PEDAGOGÍA	Pedagogía humanista	Cognitividad Educabilidad	-¿Qué aprendió usted de nuevo en este juego? ¿Por qué? -Lo que usted aprende en el juego lo pone en práctica en su vida: Si ____ No____ Porque____

FORMACION DE UNA CULTURA SOCIAL PARA DESARROLLAR EL SENTIDO DE LA PARTICIPACIÓN	Pensamiento social		¿Por qué les gusta participar en actividades lúdicas?
--	-----------------------	--	---

Tabla 2. CATEGORÍAS VARIABLES, SUBVARIABLES E HIPÓTESIS

CATEGORIAS	VARIABLES	SUBVARIABLES	HIPOTESIS
Lúdica	Desarrollo de la función lúdica del sujeto	Placer Identidad Alteridad	Con el desarrollo de prácticas lúdico - pedagógicas los sujetos experimentan intencionalidades y emocionalidades para adquirir una mayor participación a través de la motivación.
Pedagogía	Modelo humanista	Cognitividad Educabilidad	Con las prácticas lúdicas los sujetos asumen una actitud social adecuada por medio de conocimientos y actitudes positivas en la formación del desarrollo humano.
Cultura	Participación institucional para desarrollar la participación	Motivación Liderazgo	Por medio de prácticas lúdico-pedagógicas los sujetos asumen actitudes de participación a través de la motivación.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Población: son objeto de este estudio los niños de la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central de la jornada de la tarde, en el municipio de La Jagua de Ibirico (Cesar), cuyas características fundamentales son las de pertenecer económicamente a los extractos 1y 2; cuyo oficio de los padres están relacionada con la minería, agricultura y ganadería; dentro de sus prácticas culturales se destacan las fiestas de aniversario de las Instituciones educativas, las fiestas patronales en los corregimientos y concursos de danzas.

Muestra: Consta de 32 estudiantes, 11 niñas y 21 niños entre los 10 y 12 años de edad, del grado 6° de la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central de la jornada de la tarde.

Tabla 3. Población de estudio

Número	Nombre y apellido	Edad
1	ARCIA RIOS ROGER DAVID	10
2	ARIAS TRILLOS DEILYS PAOLA	11
3	AROCA PADILLA JORGE MARIO	10
4	ASCANIO GUERRERO MARIA F.	11
5	BLANCO MEJIA ALBANIS PAULINA	10
6	DIAZ BORREGO JORGE DAVID	11
7	DAZA ROMERO OSCAR DAVID	10
8	FELIZZOLA PEDROZA ESAU	10
9	ESTRADA PALOMINO CARLOS JAIME	10
10	ESCOBAR MISAL JADIER RAFAEL	12
11	FRAGOZO BELEÑO DIEGO ANDRES	10
12	FONTALVO MENDOZA DANIEL A.	10
13	GONZALEZ CUDRIS KARLIS	11
14	IZQUIERDO CORTEZ JESUS DAVID	10
15	LÓPEZ VIDES CARLOS ALBERTO	11
16	LÓPEZ QUINTERO CRISTIAN ANDRES	10
17	MORENO CUDRIS JHOINER	10
18	MARTINEZ ALEXANDER	11
19	MEJIA GUZMAN JHOVANIS	10
20	MANZANO QUINTERO CARLOS D.	11
21	OHOA JIMENEZ LUIS ALBERTO	10
22	PASO MOSCOTE ROSA ICELA	10
23	POSSO VIADERO KEINER	11
24	PEÑUELA SANCHEZ BREIDER	10
25	RANGEL RAMIREZ INGRIS YULIETH	10
26	RAMOS PASTRANA JOSE GREGORIO	11
27	SANTANA PEREZ DALLIS DALILIS	10
28	TORRES DIAZ JEISON	11
29	VEGA FLOREZ WILSON OSNAIDER	10
30	VEGA FLOREZ YICEL SARAY	12
31	VASQUEZ HERNANDEZ AURA C.	10
32	VERGARA ORELLANO GICELA C.	11

5.4 INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ENCUESTA Constituye un instrumento valioso el cual nos permite obtener información escrita sobre temas relacionados con el objeto de investigación, para este caso, comprende doce (12) preguntas abiertas para observar que nociones tienen los niños acerca de su modo de relacionarse y con base a este diagnóstico se buscan las alternativas de solución (la encuesta se editará en anexo).

TALLER PEDAGÓGICO Esta herramienta permite diseñar unas actividades tendientes a reforzar determinada temática: el taller pedagógico es además una guía que permite desarrollar un trabajo de manera ordenada y sistemática, ya que va orientando los pasos para su ejecución. Consta de Fecha, Hora, Tema, Actividad, Evaluación

5.5 PLAN DE ESTRATEGIAS Y UNIDADES INVESTIGATIVAS

ACTIVIDADES METODOLOGICAS	ACCIONES DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS	CRONOGRAMA
PROBLEMATIZACIÓN	Comprende un conjunto de acciones que determinan el tema objeto de la investigación. Tienen como origen y estructuración el diagnóstico.	Encuesta escrita	Junio 1 de 2016
DIAGNOSTICO	Se aplicó encuestas a el grupo de sujetos lúdicos del curso 6º del colegio José Guillermo Castro Castro sede central	Encuesta a Estudiantes	julio15 de 2016
PROPUESTA DE DESARROLLO DE CAMBIO	Corresponde al desarrollo experiencias de talleres relacionadas con el problema objeto. Estipula, el plan pedagógico de actividades lúdicas concretas para desarrollar con los sujetos lúdicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Observación - Talleres Pedagógicos 	agosto 17 de 2016
IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	Se relaciona con la práctica real de los talleres bajo la orientación de los investigadores.	<ul style="list-style-type: none"> - Plan de actividades lúdico pedagógicas 	Febrero 22 de 2017
EVALUACIÓN	A Partir de los resultados de la entrevista se analizan y validan las hipótesis propuestas.	Interpretación de la información para la validación de hipótesis.	Marzo 17 de 2017

6. INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Esta fase comprende la sistematización, interpretación y argumentación de los procesos de la entrevista.

Pregunta 1

En la actividad que usted participó se sintió:

Alegre: ____ Triste: ____ Indiferente: ____ ¿Por qué?

No entrevistados	Criterio de Respuesta	Respuesta	%	Criterio de razón
12	Alegría	12	100	Diversión, Compartir entusiasmo, Cambio de ambiente, Salir de la monotonía, Me hace feliz, Me puedo expresar.
	Tristeza	0	0	
	Indiferencia	0	0	

Las actividades propuestas en los talleres con relación a la emocionalidad permite que los niños participen de manera agradable con gusto y se considera que fue una actividad dinámica, este es un efecto propio de la Alegría individual y colectiva que se puede observar, además, durante este proceso emocional se destaca la manifestación de cambio de ambiente y salida de la monotonía del trabajo en las aulas con una cultura de la convivencia donde el juego ejerce gran influencia.

El factor relacionado comparte la experiencia de la diversión como un buen argumento significativo de la práctica lúdica, el fenómeno de compartir la actividad es un recurrente importante como fenómeno cultural de interrelación ya que es el reflejo de que los eventos lúdicos que son compatibles con la cultura social de convivencia, esta interrelación integra una estructura de construcción de una pedagogía de lo humano social.

Los niños se prestan para realizar cambios de acciones y salir de la monotonía, lo que es una buena proyección en la dinámica de lo lúdico. Ser feliz es un efecto importante en el cambio de la experiencia y en la actitud humana.

Pregunta 2

¿En la actividad que participó usted se identificó con usted mismo o con sus compañeros? Sí ___ No___ ¿Cómo?

No entrevistados	Criterio de Respuesta	Respuesta	%	Criterio de razón
12	SI	12	100	Tenemos cosas comunes, integración, apoyo, trabajo en equipo, interés, hicimos cosas que nos gustan, fuimos curiosos, identificamos capacidades propias y de los compañeros.
	NO	0	0	

En lo relacionado con la identidad se permitió constatar que tenemos muchas cosas en común lo cual nos hace idénticos en algunos aspectos lo que permite una mejor comprensión y efectividad en el desarrollo de las actividades.

Se logró una mayor integración del grupo lo que se evidenció en el apoyo que se brindaban los estudiantes en algunas situaciones planteadas en los talleres.

Durante la realización del trabajo en equipo se observó que los estudiantes no tuvieron mayor dificultad porque se conocían, se respetaban, y se aceptaban.

Se comprendió igualmente que cuando se trabaja en equipo los resultados son más sólidos y se genera un mayor compromiso en la ejecución de los mismos.

Cuando uno se identifica con el otro y con la actividad que desarrolla se despierta un mayor interés y por lo tanto se trabaja de una manera amena sacándole gusto a todo lo que se hace, lo cual garantiza el éxito en cualquier actividad que se realice.

Se permitió también el reconocimiento de unas capacidades propias en cada uno de los estudiantes, lo cual permitió incentivar la originalidad de estos dando como resultado un trabajo de calidad en cuanto al logro de los objetivos y la comprensión de los contenidos.

Pregunta 3

¿En el juego usted le colabora a sus compañeros cuando tienen dificultades?
Sí___ No___ ¿Por qué?

No entrevistados	Criterio de Respuesta	Respuesta	%	Criterio de razón
12	SI	12	100	Todos necesitamos apoyo, trataba de ayudar siempre, participé en todo, fui organizado, aceptaba ayuda, acepté ideas
	NO	0	0	

Durante las actividades se evidenció que esta propuesta lúdica promueve el principio de alteridad, ya que los estudiantes reconocen que necesitan de los otros para poder realizar las actividades bien sea por parte de los compañeros o de los familiares.

Las actividades permitieron además poner a prueba la paciencia debido a que se respetaba el punto de vista de los otros, se trabajó de forma organizada reconociendo que la organización juega un papel muy importante en el buen desarrollo de cualquier actividad humana, y que se debe respetar el turno a los demás y fomentar la participación de todos.

Es importante reconocer que se debe tener un espíritu de servicio donde comprendemos que es indispensable ayudar a los otros y de esa manera reconocer que en los trabajos de grupo “si yo gano, ganamos todos y si el otro gana en cierta medida también gano yo”.

Fuera de esto los estudiantes comprendieron que cuando aceptamos ayuda de los otros somos humildes ya que reconocemos nuestras debilidades lo que permite el respeto por las diferencias individuales.

Pregunta 4

¿Qué aprendió usted de nuevo en este juego?

No entrevistados	Criterio de Respuesta	Respuesta	%	Criterio de razón
12	Paciencia	3	25	Acepta las diferencias individuales y reconocer que el otro tiene su ritmo de trabajo
	Trabajo en equipo	2	16,66	Solidaridad, ayuda mutua y entre todos las cosas son más fáciles
	Comunicación	2	16,66	La asertividad y la efectividad en la comunicación son importantes para el logro de los objetivos
	Honestidad	2	16,66	Establecer un juego limpio y cuando se gana honestamente se siente mayor satisfacción
	Liderazgo	1	8,33	Reconocer debilidades y fortalezas de cada uno de los participantes
	Respeto	2	16,66	Se fortaleció la empatía

En la convivencia de los estudiantes se resalta la paciencia como un valor que es fortalecido a partir de estas prácticas, dado que, es necesario reconocer las diferencias individuales de cada uno de los integrantes del grupo y así como respetar su ritmo de trabajo.

Se experimentó la importancia del trabajo en equipo, ahorrándose esfuerzos, aprovechando las capacidades individuales, se da un enriquecimiento colectivo, y los resultados son más exitosos generando mayores compromisos.

Otro componente que tuvieron los participantes fue la comunicación tomándola como asertividad, porque facilita la efectividad del mensaje, llega de manera clara y precisa; la comunicación se hace más expresiva y efectiva.

La honestidad se resalta como una condición que el mundo debe utilizar para sanar los efectos que se han producido por un mal manejo de lo público, donde se promueve por los medios de comunicación que al deshonesto le va mejor,

pero paradójicamente termina mal, mientras que al honesto el camino aunque difícil el resultado es más gratificante.

En lo relacionado con el liderazgo los estudiantes notaron que cuando se les daba la oportunidad de ejercer cierta dosis de este, ponían a prueba toda su creatividad, dando como resultado el asumirlo como un reto personal donde ellos mismos se demostraban que cuando se quiere se puede.

El respeto siempre será un valor fundamental, debido a que todos en alguna ocasión lo han reclamado ser respetado o la han exigido para los demás, el respeto es pues la mejor manera de fortalecer las buenas relaciones humanas.

Pregunta 5

Lo que usted aprende en el juego lo pone en práctica en su vida: Sí___ No___

No entrevistados	Criterio de Respuesta	Respuesta	%	Criterio de razón
12	SI	10	83,33	Aprendí más de mis compañeros, aprendí a ser líder, respetar las diferencias, aprendí a ser paciente, a ser creativo
	NO	2	16,66	Me faltó más de mi parte para el desarrollo de estos talleres

Vemos como la educabilidad con talleres lúdicos nos lleva a los sujetos a aprender de los compañeros, aprender de los líderes, aprender a identificarse sus propias habilidades ejerciéndolas en el momento adecuado, los juegos donde se tiene un propósito de aprendizaje hace ver la importancia del respeto por las diferencias y lleva a la aceptación de compañeros y amigos.

La importancia de la educabilidad es el conocimiento de las propias fortalezas y debilidades y al manejo de las propias emociones; cuando manejamos nuestras propias emociones podemos entablar mejores relaciones y más eficaces, se aprende a ser paciente, a hacer uso de la creatividad para ponerla al servicio de un grupo de trabajo.

Vemos como un porcentaje bajo dice no haber puesto todo su esfuerzo y dedicación en la realización de los talleres los que nos lleva a pensar que el aprendizaje de este sujeto también es válido ya que realizó su propia introspección.

Pregunta 6

¿Por qué le gusta participar en actividades lúdicas?

No entrevistados	Criterio de Respuesta	Respuesta	%	Criterio de razón
12	Es Divertido	8	66,67	Se disfruta con los compañeros
	Importante	4	33,33	Se debe participar en las actividades del colegio
	No le gusta	0	0	

En lo relacionado con las motivaciones se observa que los sujetos participan motivados por la diversión que obtendrán del juego; el hecho de sentir que se divierten los lleva a participar sin miramientos ni cohibiciones.

Es muy importante el componente motivador en el juego el cual conlleva al buen desarrollo de la actividad.

Cuando se actúa motivado por la diversión o por considerar que la actividad es importante, esta se realiza se observa cómo se relacionan con la afecto, se participa y se lleva a que el juego sea más interesante.

Cuando se divierten llegan a tener unas mejores relaciones con sus compañeros de equipo, llegan a ser competentes en el ámbito social y laboral.

En este componente no se encuentran sujetos que aseguren que no les gusta participar porque las actividades son divertidas e interesantes.

7. VALIDACION DE HIPOTESIS

HIPOTESIS 1

El desarrollo de prácticas lúdicas en la pedagogía permite que los sujetos perciban emociones generadoras de intencionalidad para adquirir una mayor intención de participar gracias a la motivación.

La hipótesis es validada dado que los factores de emocionalidad ocupan un alto porcentaje relacionado con la alegría; que es un comportamiento propio y lógico de la práctica jugada, donde se destaca el gusto y lo agradable por parte de los sujetos en su participación, de igual manera la dinámica del juego es clara en la apropiación de ese factor de alegría.

Por otro lado aparecen dos componentes importantes y que se entienden en la lúdica como es el compañerismo y la relación de amistad. Se destaca que el factor emocional es importante en la vida de los sujetos puesto que desde allí se desplegaron la racionalidad en ámbito de ser irradiado para que se visualizaran nuevos comportamientos.

La ayuda se constituyó en un insumo valioso para que los sujetos compartieran estas experiencias jugadas, pero es significativo dimensionar si estos procesos son transferibles en otros espacios institucionales o no institucionales. La emocionalidad de la experiencia lúdica lleva de igual manera a comprender que la identidad es significativa en cuanto cada sujeto se identificó a si mismo dentro del grupo lúdico, pero de igual manera la identidad grupal se refleja en la misma continuidad del juego y aquí el colectivo busca en ese procesos de continuidad acertar comportamientos que nos posibilitaron la terminación del juego, se asume que es un comportamiento ideal para desarrollar los procesos de identidad individual y social. No se valida esta hipótesis en lo emocional como sinónimo de tristeza, en los argumentos del buen gusto y por problemas familiares.

La hipótesis se válida para la alteridad ya que los sujetos explicitan que se identifican con el juego como factor de equipo; pero de igual manera hubo eventos de identidad personal destacando el sentido del yo y el aporte a la identidad con relación al grupo.

HIPOTESIS 2

El desarrollo de prácticas lúdicas en la pedagogía permite que los sujetos asuman una actitud ante la sociedad apropiada por medio de conocimientos y actitudes positivas en la formación del desarrollo humano.

La hipótesis es válida en relación a cognitividad y educabilidad ya que se evidenciaron acciones significativas en cumplimiento de las normas expuestas en las actividades lúdicas; ya que en los talleres se hace necesario tener claridad en la norma, lo cual repercute en las relaciones sociales del individuo la práctica lúdica permitió que se implementaran normas de comportamiento específico, los sujetos comprendieron las normas y desde allí se establece una forma de cognitividad sencilla pero que es transferible a una forma de comportamiento.

La pedagogía de lo humano, luego, toma una breve pausa para incorporarse a la cotidianidad educativa. A través del aprendizaje de lo lúdico se llega a discusiones que nos permiten esclarecer conocimientos y puntos de vistas diferentes.

La educabilidad se evidencia en el instante en que los estudiantes son coherentes en su manera de actuar y asumen un compromiso con sus vidas, lo que genera una sana convivencia dentro de la institución educativa, mejorando los procesos que se desarrollan a su interior.

La lúdica se valida en educabilidad y cognitividad en cuanto se adquiere una actitud positiva frente a los aprendizajes ya que cada actividad debe tener bien definida su intencionalidad pedagógica.

En las actividades lúdicas se aprende de los otros compañeros; ya que cada persona tiene conocimientos y actitudes que puede compartir y transmitir, como la práctica de valores observados en la paciencia, la creatividad, la escucha, el respeto y la alteridad.

HIPOTESIS 3

El desarrollo de prácticas lúdicas en la pedagogía permite que los sujetos asuman actitudes de participación a través de la motivación.

La hipótesis es válida en cuanto que se asegura que las actividades lúdicas son divertidas e interesantes donde se siente el apoyo de compañeros en el momento de asumir acciones; se valida también en cuanto se siente que se logra y puede alcanzar lo que se tiene.

Como propósito también se nota que al salir de la monotonía surgen nuevas características de los individuos que los llevan a ejercer sus funciones dentro del grupo, cuando se está motivado se coloca todo al servicio de un grupo para beneficio general.

Cuando se hace el trabajo lo mejor posible a causa de la motivación se observa un efecto en todas las personas del grupo valorando lo que se hace grupalmente adquiriendo un valor individual que enriquece la autoestima.

Cuando se adquieren responsabilidades ante un grupo los individuos se trata de hacer las cosas con mucho empeño tratando de no defraudar la confianza que se ha depositado.

Esta hipótesis no es válida en relación con la falta de esfuerzo en la realización de las actividades de los talleres y en el temor que se siente al enfrentarse a los demás. Es posible que este tipo de acciones de igual manera puedan ser llevadas en otros escenarios institucionales que estarían al margen de lo lúdico.

Si se comprende la motivación se puede integrar a lo lúdico como un factor emocional en virtud de que le agrada a los niños y las niñas la alegría de su práctica, o sea, lo emocional y motivacional que son la interrelación ideal para desplegar una apropiación de la convivencia en escenarios diferentes, lo que destaca la mayor importancia en la validación de la hipótesis.

RECOMENDACIONES

Del desarrollo de esta propuesta se suscitan una serie de recomendaciones tales como:

- Extender las actividades a otros cursos e incluso a las sedes anexas de la Institución.
- Institucionalizar e incluirlo en el cronograma de actividades de la institución, para que se siga desarrollando en forma periódica y así seguir motivando la creatividad, el talento y el enriquecimiento oral entre los estudiantes.
- Involucrar a la comunidad educativa en el desarrollo de una manera más activa.
- Generar incentivos para los participantes, tanto en la ejecución como en el desarrollo.
- Fomentar el desarrollo de este tipo de talleres para producir emocionalidades en los sujetos.
- Propender por el desarrollo de prácticas lúdicas para que los sujetos desarrollen su propia identidad.
- Propiciar espacios lúdicos para que los niños implementen los procesos de alteridad en sus prácticas.
- Constituir la lúdica como un elemento para que los niños conozcan normas y comportamientos adecuados.
- Propiciar entre los niños y niñas un comportamiento social adecuado.

CONCLUSIONES

En pedagogía los sujetos aprendieron normas de comportamiento adecuados para la buena marcha de toda actividad.

En educabilidad el proyecto permite que los participantes decidan y opinen respecto a asumir comportamientos sociales adecuados dentro del juego.

A lo largo de este trabajo, se pudo demostrar como a través de prácticas lúdicas es posible desarrollar una pedagogía de la educabilidad con la que se pudo fomentar la participación en los estudiantes del grado 6º de la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro sede central de la jornada de la tarde.

Además, al realizar los talleres Lúdico pedagógicos relacionados con la participación se logró afianzar el liderazgo y la motivación en los sujetos lúdicos objeto de la investigación.

Se pudo, también, demostrar que la incidencia de una pedagogía humanista centrada en la cognitividad y la educabilidad permite el desarrollo de los procesos de participación.

Todo esto permitió la comprensión de los factores relacionados con la participación dentro de la experiencia lúdica pedagogía con los sujetos lúdicos.

La inducción de la hipótesis a partir de los datos provenientes de la lúdica, la pedagogía y la cultura permitieron evaluar la práctica investigativa desarrollada en este trabajo.

Las actividades lúdicas son definitivamente mucho más llamativas para los estudiantes a la hora de estudiar un tema determinado que los métodos tradicionales. Es así como los cuentos, el teatro, la poesía y la música pueden generar una creatividad innata en los niños y las niñas.

El efecto generado en los niños y las niñas es notable, al captar por completo la atención de los mismos, al punto de sentirse partícipe de las presentaciones que, además, los involucraban al interactuar con ellos.

BIBLIOGRAFIA

ALVARADO, Ruiz Luis Alberto. Y DINELLO, Carlos A, "Recreación, Lúdica y Juego", Neurociencia, pedagogía para el siglo XXI, cooperativa editorial magisterio, 2004, segunda edición.

DIAZ, Mejía Héctor Ángel. La función Lúdica del sujeto; Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas – Bogotá Cooperativa editorial magisterio

<http://www.colombiaaprende.edu.co>

<http://definicion.de/participacion/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cognici%C3%B3n>

http://portal.uned.es/portal/page?_pagei...

<http://www.monografias.com/trabajos37/videos-didacticos/videos-didacticos.shtml>

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/vertie/ensen/udformex.htm>

JULIO MELENDEZ, José Humberto, "Experiencias Pedagógicas De Éxito: Guarapo Poético", Alcaldía Mayor De Cartagena Secretaria De Educación Distrital Dirección De Calidad, Mayo de 2007.

Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.

NORMA TECNICA COLOMBIANA NTC 1486 (Cuarta actualización).

QUINTERO SUAREZ, Luis Fernando: Fundamentos y Estrategias de Investigación. Universidad de Pamplona, Pamplona, mayo de 1996.

ROMERO, Pablo, Conferencia sobre Pedagogía Humanista

VILLAMIZAR DE CAMPERO, Yolanda: Comunicación, Lenguaje y Pensamiento II, Universidad de Pamplona, Pamplona, 2001.

ANEXOS

ANEXO A: TALLERES

Taller No. 1

Fecha: agosto 17 de 2016

Actividad Lúdica: Juego el Mach

Variable: Participación

Grado: sexto

Recursos: Cartulinas, hojas blancas y de colores, Marcadores, plumones, lápices, colbón.

Otros objetos: tijeritas, cinta Cámara fotográfica

Objetivo: Desarrollar actividades lúdicas pedagógicas para interpretar las formas de participar y compartir con los compañeros.

Descripción de la actividad:

Formar 4 equipos de 7 integrantes.

Tiene cuatro estaciones en donde participan los integrantes de cada equipo en los diferentes juegos.

Cada estación tiene un límite de tiempo de 10 minutos, en el cual los participantes intentaran vencer a sus oponentes en el menor tiempo posible, pasando por cada una de las estaciones.

En cada estación habrá un juez, quién hará cumplir las reglas y definirá quienes lo hace en el menor tiempo.

- 1º. Estación: la cuerda más larga; los participantes tendrán que hacer la cuerda más larga solo utilizando prendas y recursos que lleven consigo (cordones, camisas, bolsos, entre otros)
- 2º. Estación: disfrazar un compañero; entre todos escogen un integrante del grupo para disfrazarlo utilizando recursos del medio.
- 3º. Estación: Armar el rompecabezas; se les suministra un rompecabezas a los equipos para que lo armen en el menor tiempo posible.

4º. Estación: Pasar el río; todos los participantes deben pasar el río sin mojarse, lo que permitirá desarrollar su creatividad.

Evaluación general del Taller, en un tiempo previsto de 15 minutos.

Evaluación: Se realizaron todas las actividades en el tiempo estipulado, se lograron los objetivos propuestos.

Logros: En este taller se apreció que hay niños y niñas que tienen muchas características de líder y que lo ejercen de una manera eficaz, que las actividades lúdicas las realizan con mucha motivación, que hacen un buen trabajo de equipo.

Dificultades: Se nota la dificultad de algunos niños y niñas para expresarse y para poder liderar cualquier acción.

Observaciones: Los niños y las niñas aportaron todo el material que se necesitaron; con mucho interés y liderazgo

Taller No. 2

Fecha: agosto 17 de 2016

Actividad Lúdica: Lázaro está atento

Variable: participación

Grado: sexto

Recursos: humanos, cámara fotográfica.

Objetivo: expresar a través de los juegos habilidades que permitan integrar a los participantes y resaltar la capacidad de atención, creatividad, destreza para mantener la armonía como seres humanos.

Descripción de la Actividades seleccionado un niño o niña dentro del grupo, quien en forma cantada dice “Jesucristo le dijo a Lázaro, levántate, levántate y Lázaro le contestó” en ese instante el niño o niña interpreta cualquier canción de su gusto. Así sucesivamente se siguen nombrando niños y niñas hasta completar cinco. Luego, se continúa con otros cinco participantes, los cuales deben responder con nombres de frutas. Otros cinco estudiantes responden con un departamento de Colombia; y así sucesivamente hasta que participen todos los estudiantes. En la actividad el nombre de “Lázaro” es reemplazado por el de cada uno de los estudiantes participantes.

Evaluación: Fue muy fructífero el trabajo que se realizó; ya que con este segundo taller se podía estimular la participación, se realizó toda la actividad en el tiempo estipulado.

Logros: Se pudo observar el papel que desempeñan los niños y las niñas, se observó la importancia de tener un buen motivador y de que tan importante es la escucha en todas las instrucciones.

Dificultades: Ninguna

Observaciones: Poco desarrollada la habilidad de la escucha en algunos equipos para el cumplimiento de las normas.

ANEXO B: E N C U E S T A

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA PARA EL
DESARROLLO CULTURAL

**Institución Educativa José Guillermo Castro Castro Sede central Jornada
De La tarde en el Municipio de La Jagua de Ibirico en el Departamento del
Cesar.**

Lee atentamente y responde con sinceridad la siguiente encuesta:

- 1) En la actividad que participó usted se sintió:
Alegre ____ Triste____ Indiferente____
- 2) ¿En la actividad que participó usted se identificó con usted mismo o con sus compañeros? Sí__ No__ ¿Cómo? _____
- 3) ¿En el juego usted le colabora a sus compañeros cuando tienen dificultades? Sí__ No__ ¿Por qué? _____
- 4) ¿qué aprendió usted de nuevo en este juego?

¿Por qué? _____
- 5) Lo que usted aprende en el juego lo pone en práctica en su vida:
Sí__ No__
- 6) ¿Por qué le gusta participar en actividades lúdicas?

ANEXO C: FOTOS

Ilustración 1. Taller 1. Estación 1: La Cuerda más larga.



Ilustración 2. Taller 1. Estación 2: disfraz a un compañero.



Ilustración 3. Taller 1. Estación 3: pasar el Río.



Ilustración 4. Taller 1. Estación 4: Arma el rompecabezas.



Ilustración 5. Taller 2: Lázaro está atento.



Ilustración 6. Taller 2: Lázaro está atento, los niños participan.



Ilustración 7. Grupo de niños y niñas participan del taller 2.

